
64
SUPERGUIA
No. 3
BANJO-KAZOOIE™
CÓMO...
encontrarlo absolutamente todo
(y machacar a Gruntilda) en
BANJO-KAZOOIE™



SUPERGUÍA

BANJO-KAZOOIE



SUPERGUÍA BANJO-KAZOOIE

Gratis con el número 10 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Carlos Robles
Redactores: Miquel López, Carmen Sánchez
Maquetación electrónica: Ferran Reig, Sonja Albertin

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

¡BIENVENIDOS!

Bueno, vaya mesecito. Nada más acabar el extenso análisis de Banjo-Kazooie publicado el número pasado, el dire nos ordenó, látigo en mano, redactar una guía exhaustiva en la que aparecieran todos y cada uno de los ítems más importantes que se incluyen en este monstruo de 128M.

Así que, después de varias noches en vela conectados a la máquina sagrada, cientos de litros de café bien cargado y alguna que otra alucinación por falta de sueño, conseguimos descubrir la localización de todas las calaveras, piezas de puzzle y vidas extra. ¡Y las recopilamos en este librito! Aquí tienes la guía definitiva de Banjo-Kazooie...

CÓMO...

encontrarlo absolutamente todo (y machacar a Gruntilda) en

BANJO-KAZOOIE

ÁREA DE ENTRENAMIENTO



BOTTLES

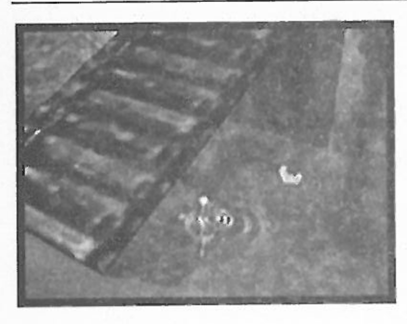
No te olvides de hablar con Bottles en cada una de sus siete toperas.

· Al salir de la casa de Banjo
· Más adelante, siguiendo el camino.
· Al lado de los troncos.
· Al lado del árbol que hay cerca del puente.
· Al otro lado del puente, bajando por el camino.
· Junto a las rocas grandes.
· En el campo de verduras (después de las rocas grandes).
· En la cima de la montaña espiral.

PANALES

Recógelos todos para ganar un hexágono de vida extra.

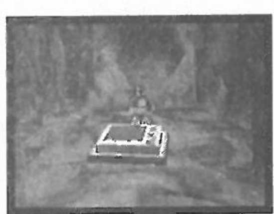
· En un tronco de árbol
· Sobre el árbol que hay antes del puente .



· Sobre una plataforma que conduce a la cascada.
· En un hueco que hay en la falda de la montaña espiral, bajo el agua (3).
· Utiliza el Beak Barge (el ataque con el pico de Kazooie) en cada una de las rocas grandes.
· Machaca al Colliwobble en el campo de verduras.

VIDAS EXTRA

· En el tejado de la casa de Banjo.
· Dentro de la cascada.





THE LAIR

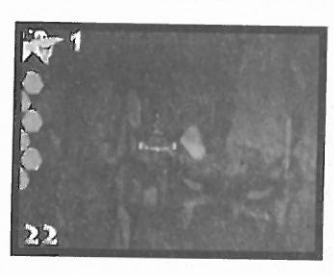
PIEZAS DE PUZZLE

Para que aparezcan todas las piezas de puzzle, menos la primera, tienes que activar todos los Interruptores de Grunty de cada nivel. Cuando actives un interruptor debes prestar mucha atención a la escena de vídeo que le sigue.

· A tu izquierda, al entrar.
· Sobre la entrada de Mumbo's Mountain (para acceder a ella necesitas convertirte en hormiga).
· En el barco pirata de Treasure Trove Cove.
· Utiliza el movimiento Beak Bust en los ojos del retrato de Grunty, en Clanker's Cavern.
· Tras los barrotes de la estatua de Grunty. Entra por la gran olla, en Bubblegloop Swamp.

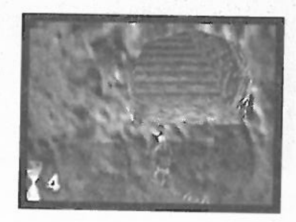
· Sobre la entrada a Freezeezy Peak. Tienes que volar para recogerla.
· Dentro de la tumba de Mummy, en Gobi's Valley.
· En el ojo de la cabeza de Grunty. Debes volar para llegar hasta allí, en Mad Monster Mansion.
· Dentro de la sala inundada en la que hay una mina, en Rusty Bucket Bay.
· Frente a la entrada de Click Clock Wood, muy arriba. Conviértete en abejorro para llegar hasta ella.

CALAVERAS MUMBO



· Pasa por la primera puerta marcada y baja por la escalera hasta la caldera. Está justo detrás .
· Ahora sube por la rampa y entra en el tubo de desagüe. Hay otra también tras una caldera.
· Sobre la entrada de Clanker's Cavern.
· A la izquierda del cuadro de Click Clock Wood.
· Tras la tumba de Mummy.
· Sobre la entrada a Freezeezy Peak.
· Tras la silla de Mumbo, en la casa que hay a la izquierda de Mad Monster Mansion.
· A la derecha de Rusty Bucket Bay, bajo el agua.
· En la cueva que hay a la derecha del cuadro de la mansión.
· Tras la puerta marcada con un 765.

VIDAS EXTRA



· Eleva el agua hasta su nivel más alto y vuelve al cuadro de la mansión.
· Tras el sombrero de Grunty.
· Tras la casa, al oeste de la mansión.
· Sobre la entrada de Click Clock Wood.

LIBROS DE HECHIZOS

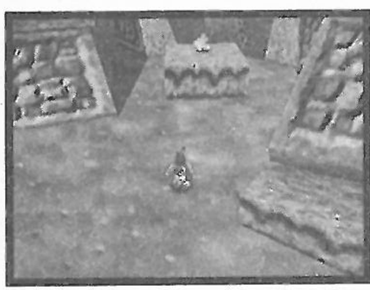
· Sal de la mansión (transformado en calabaza) y toma el camino estrecho que pasa sobre la lava para llegar a un pequeño agujero que hay en la pared. Dentro encontrarás a Cheato (1).
· Entra (transformado en cocodrilo) en la tubería que queda a la izquierda

del cuadro de Freezeezy.

· Eleva el agua a su nivel más alto y utiliza los pocos segundos que tienes para llegar al barco y subir nadando hacia la derecha. Sube por la escalera para encontrarte de nuevo con Cheato.

MUMBO'S MOUNTAIN

PIEZAS DE PUZZLE





· Ve al encuentro de Conga (cruzando el puente del principio) y empezará a lanzarte naranjas. Párate en cada una de las tres baldosas con el dibujo de una naranja que hay en el suelo y apártate de ellas cuando Conga lance una naranja, de modo que sus proyectiles choquen contra las baldosas. Cuando le haya dado a las tres podrás hacerte con la pieza de puzzle. También puedes utilizar el Beak Bust para activar las tres baldosas, si ya has aprendido ese movimiento.

· Trepa por el tronco de la palmera en la que está subido Conga para robarle la naranja más grande. Vuelve a bajar y corre hacia Chimpy. Le encantará darte una pieza de puzzle a cambio de la fruta, y el tocón en el que está subido se izará para que puedas llegar hasta donde está Bottles.



· Utiliza el salto Flap Flip para llegar a la plataforma que hay sobre el tronco de Chimpy y arroja Huevos a Conga. Tras unos cuantos impactos renunciará a su tesoro.

· Desde donde está Conga, sube por el camino hacia la casa de Ticker y gira a la izquierda para visitar el círculo de piedra. La pieza de puzzle está justo en el centro del monumento.

· Utiliza el Beak Bust sobre las cabañas del poblado. En una de ellas se esconde una pieza de puzzle, y en las demás tienes un montón de ítems.

· En uno de los ojos de la casa de Mumbo. Utiliza el salto Flap Flip para tomarla.
· Lanza Huevos a la boca de la estatua giratoria de Juju que hay en el centro del poblado.

· Hay una pieza de puzzle en la colina, cerca del camino que conduce desde el poblado hasta la zona de salida.

· Transfórmate en hormiga, entra en la casa de Ticker y sube al tejado.

BOTTLES

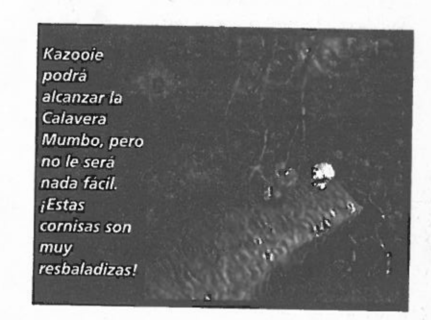
En este nivel te enseñará tres habilidades nuevas.

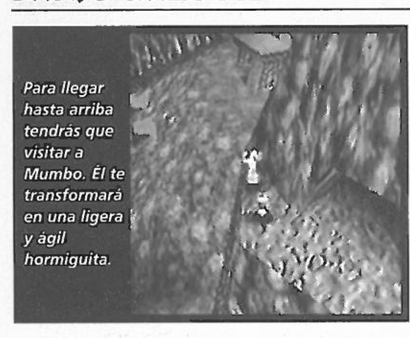
· En la plataforma a la que te permite llegar Chimpy aprenderás a lanzar Huevos.
· Cerca del círculo de piedras, Bottles te enseñará el Talon Trot.
· A la izquierda de la casa de Mumbo (en el poblado) estudiarás el Beak Bust.

CALAVERAS MUMBO

Necesitas cinco para que Mumbo te ilumine con su magia.

· Tras la plataforma en la que está el primer Jinjo.
· Desde el tronco de Chimpy salta hacia arriba y ve por las plataformas de la izquierda.


Kazooie podrá alcanzar la Calavera Mumbo, pero no le será nada fácil. ¡Estas cornisas son muy resbaladizas!


Para llegar hasta arriba tendrás que visitar a Mumbo. Él te transformará en una ligera y ágil hormiguita.

· En la casa de Ticker.
· Tras el monumento circular de piedras gigantes.
· Bajo la rampa que conduce a la casa de Mumbo.

VIDAS EXTRA

· Escondida bajo una cabaña.
· A la salida de la casa de Ticker.

JINJOS



Recoge los cinco que encontrarás para conseguir la décima pieza del puzzle.



· Justo a la derecha de donde empieza el nivel puedes ver al primer Jinjo sobre una plataforma. Para recogerlo ejecuta un salto Flap Flip.
· De nuevo desde la salida cruza el puente hasta la mitad y mira a la derecha. Hay un Jinjo sobre la pequeña isla.
· Tienes otro Jinjo sobre el círculo de piedra.
· Desde el círculo baja por la colina para recoger un Jinjo solitario que hay en una plataforma cubierta de hierba.

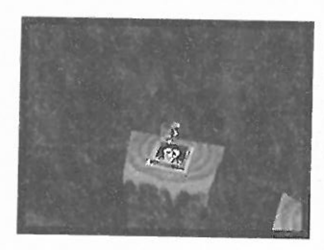
· El último está dentro de una de las cabañas. Haz un Beak Bust para descubrirlo.

PANALES



· Dispara Huevos dentro de la boca de Juju, pero no destruyas la última parte. Trepa hasta arriba y ejecuta un salto Flap Flip para hacerte con el hexágono de rica miel.

· Desde el segundo Jinjo mira hacia la casa de Ticker y verás una cueva. Entra transformado en hormiga y baja arrastrándote por la cara exterior de la roca.



INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· Desde el tronco de Chimpy salta hacia la plataforma de arriba y, desde allí, hasta la última de la izquierda. Para recoger esta pieza necesitarás trepar, así que sal del nivel con la apariencia de una hormiga.

NOTAS COMPLICADAS

· Hay algunas escondidas en una de las cabañas del poblado.

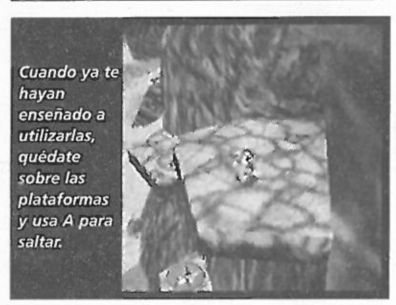
· Y en un hueco subacuático que hay en el estanque del principio.



TREASURE TROVE COVE


Hay un montón de items en la concha de Nipper.




Cuando ya te hayan enseñado a utilizarlas, quédate sobre las plataformas y usa A para saltar.

PIEZAS DE PUZZLE

· Desde la salida ve a la izquierda y lucha contra Nipper. Golpéale con el movimiento Rat-a-tat Rap tres veces y entra en la concha para reclamar tu premio.

· Recoge los dos trozos del tesoro del Capitán Blubber. Sumérgete en el agua y entra en el agujero que hay en un lateral del barco para dar con el primer trozo. Utiliza el Beak Bust sobre el cuadrado pequeño que hay al lado de la parte trasera del barco si quieres el segundo.

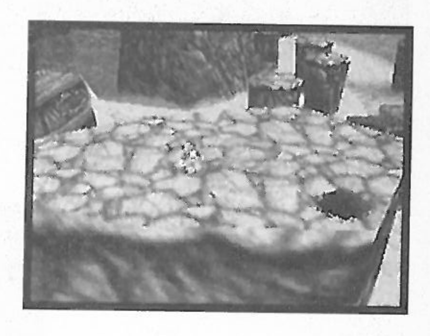
· Pasando por las plataformas Shock Spring dirígete hacia la cueva de la izquierda.

· Deposita algunos Huevos en el interior de Leaky y el nivel del agua que rodea al castillo descenderá. Entra y deletrea BANJO KAZOOIE en el suelo utilizando el Beak Bust.

· Desde la Plataforma de Vuelo que hay en el mástil del barco ve hacia el cofre de la izquierda. Ejecuta un salto Flap Flip para entrar.

· Sube por la torre de ladrillo y golpea la cruz con un Beak Bust. Ahora vuela hacia la siguiente y repite hasta que consigas una Interrogación. Baja de un salto a tu derecha y golpea la cruz. Después, utiliza un Beak Barge para abrir el cofre.

· Cerca de la torre hay otra zona de escaleras. Avanza por el camino estrecho, salta hacia los cajones y dirígete al hueco pequeño que contiene una pieza de puzzle.
· Vuelve a las escaleras. Sube y sumérgete en el estanque de la mina.
· En el tejado del faro. Puedes subir volando o trepando.



BOTTLES

En este nivel tienes que aprender dos movimientos nuevos.

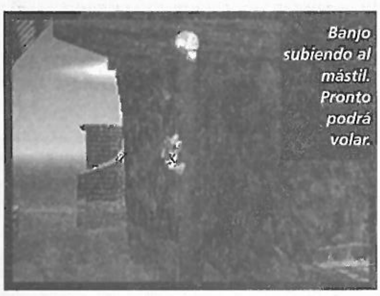
· Utiliza los cajones que hay al lado del Salty Hippo para acceder a un camino estrecho que hay más arriba. Desde allí, dirígete hacia la zona de salto de Shock Spring. Allí está la topera.
· Utiliza un Talon Trot para subir al mástil por las jarcias y aprender a volar.



CALAVERAS MUMBO

Recógelas para utilizarlas en niveles posteriores.

· Trepa por el mástil que hay sobre el Capitán Blubber.
· Cuando te encuentres con Bottles por primera vez salta hacia la segunda desde la Plataforma de Vuelo.
· Con la segunda pieza del tesoro de Blubber.
· Detrás de la concha de Nipper.
· Desde el Hipopótamo Salado nada hacia el mar. Está sobre el cajón de la izquierda.

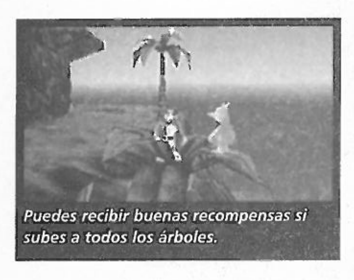

Banjo subiendo al mástil. Pronto podrá volar.

· En el fondo del estanque que hay cerca de la segunda cruz. Sitúate donde encontraste la sexta pieza de puzzle y mira hacia la plataforma desde la que saltaste.
· Vuelve a las escaleras y sube hasta dar con un cofre. Salta dentro si quieres conseguir un premio.
· Cerca del anterior.
· Destroza la puerta del faro.



VIDAS EXTRA

· En un cajón cercano a la Isla Sharkfood.
· Ve hacia la torre, pero déjate caer por el primer hueco.
· En el fondo de uno de los estanques.


Puedes recibir buenas recompensas si subes a todos los árboles.

JINJOS

Recógelos todos para conseguir la última pieza del puzzle.

· Bajo el pilar de la salida.
· Sobre uno de los pilares de salto de Shock Spring.
· En el extremo superior del mástil de Salty Hippo.
· Desde donde está la octava pieza de puzzle verás un pequeño camino. Al final de éste hay un Jinjo.
· Desde el faro, baja a la zona de los árboles. El último Jinjo está en uno de ellos.

PANALES

· A la derecha del Nipper. El panal está bajo el agua.
· Después de la zona de salto de Shock Spring dirígete hacia los dos

cofres. Ahora gira a la derecha y sal del mar. Verás el panal sobre un cajón.


Balancéate sobre el cajón y salta a por el panal.

INTERRUPTOR DE LA BRUJA

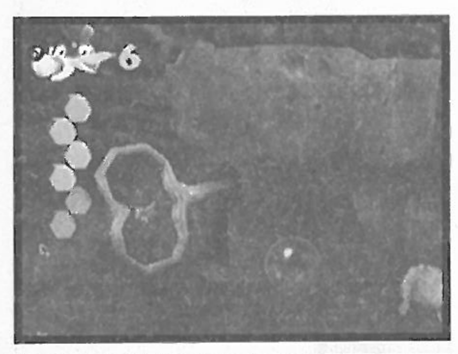
· Tras el faro. Dispararán la pieza de puzzle desde el cañón y aterrizará muy cerca de la entrada a Treasure Trove Cove.

NOTAS COMPLICADAS

· En la concha de Nipper.
· Desde la Plataforma de Vuelo del mástil dirígete a la derecha, frente al cofre.

CLANKER'S CAVERN

PIEZAS DE PUZZLE




Cuando hayas liberado a Clanker aparecerá la pieza de puzzle en su espalda.



· Sumérgete bajo el estómago de Clanker y mueve tres veces la llave para liberarlo.

· Ahora salta sobre la isla que hay a la derecha de Clanker. Dispara al diente de oro para entrar en su boca y recoger la pieza de puzzle.

· Quédate sobre el tornillo del orificio nasal de Clanker y te conducirá a una plataforma más alta. Ahora camina por la vereda para recoger la pieza.

· Ve hacia la aleta izquierda de Clanker y sumérgete hasta ver una pieza de puzzle que hay detrás de una rejilla. Ve a la izquierda y entra por la tubería para recogerla

· Súbete a la aleta de Clanker y salta sobre la plataforma más alta. Dispara tres Huevos a la rejilla para abrirla.

· Ahora sumérgete hasta un pasadizo que hay bajo la pieza de puzzle anterior. Lucha contra los Mutantes Snippet si quieres conseguir otra.

· Entra en el orificio nasal de Clanker y pasa las rebanadoras.

· Ahora dirígete hacia la pantalla para entrar en la boca de Clanker. Sumérgete en el agua y ve hacia la estancia siguiente. Aquí tendrás que pasar por los aros verdes para obtener la pieza de puzzle (no es nada fácil).

· Desde aquí, vuela a través del hueco más alto para encontrarte con Bottles. Utiliza el Wonderwing para conseguir la pieza.

BOTTLES

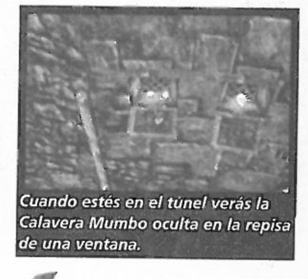
En Clanker's Cavern sólo tienes que aprender un movimiento.

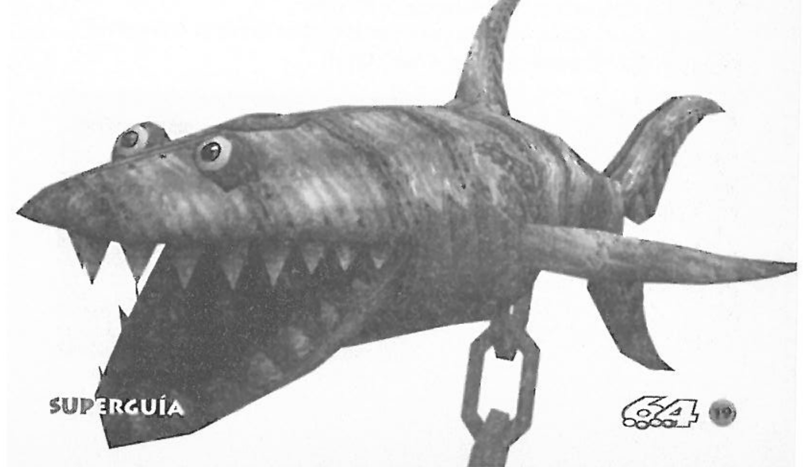
· Tras pasar los aros verdes, usa la Plataforma de Vuelo para cruzar el agujero más alto. Bottles está en la sala siguiente. Premio: Invencibilidad.

CALAVERAS MUMBO

Recógelas para utilizarlas en niveles posteriores.

· Sobre la salida.
· Dispara al diente izquierdo de Clanker y entra.
· Bajo la quinta pieza de puzzle.
· Cuando estés sobre la plataforma que hay cerca de la aleta izquierda salta desde Shock Spring para ir a la derecha y subir por el desagüe.
· Accede a la isla por el diente derecho de Clanker, dale la espalda y nada por el interior del túnel.


Cuando estés en el túnel verás la Calavera Mumbo oculta en la repisa de una ventana.



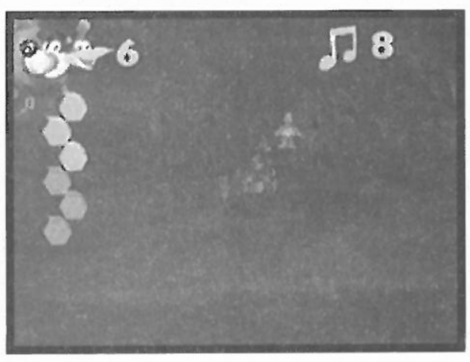

Un pequeño Jinjo amarillo te está esperando.

JINJOS

Recoge los cinco para conseguir la última pieza del puzzle.

· Desde la salida, sube por la escalera y dirígete hacia la plataforma central en la que está el panal de miel. El Jinjo está escondido detrás.

· Sube a la plataforma que hay al lado de la aleta izquierda de Clanker, luego ve a la izquierda y entra en el pozo.



· Después de liberar a Clanker ve hacia el otro lado de la cerradura.

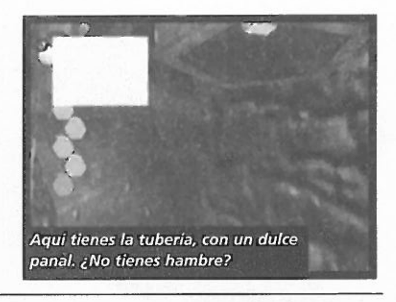
· Accede a la isla que hay cerca del diente derecho de Clanker. Dale la espalda y sumérgete para entrar en el túnel de la derecha.

· Después de atravesar los aros para elevar el nivel del agua entra en el pasadizo alto del panal y vuelve a sumergirte.

PANALES

· Al lado de la aleta izquierda hay una tubería sumergida en el agua. Sube buceando por ella .

· Cuando des con el Jinjo entra en el pozo.


Aquí tienes la tubería, con un dulce panal. ¿No tienes hambre?

INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· Baja por el agujero de la nariz y pisotea los ojos de Grunty cuando vuelvas a The Lair a por la pieza.



Si quieres conseguir la pieza de puzzle, utiliza el Beak Bust para accionar el Interruptor.

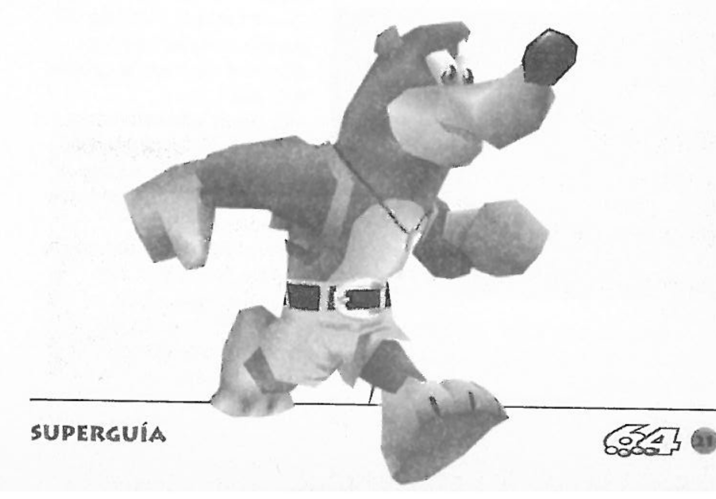
VIDAS EXTRA

· En la plataforma que hay cerca de la aleta izquierda.
· Desde el Jinjo naranja, déjate caer por el pozo.
· Desde la aleta derecha de Clanker hay una tubería que va hacia arriba. Ve por ella y ejecuta un salto doble para desplazarte por la pared.

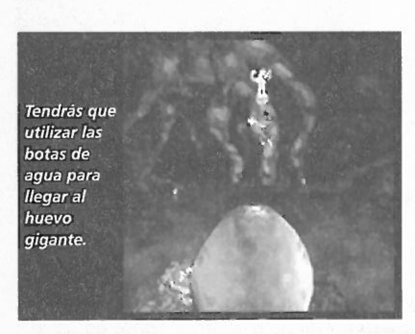


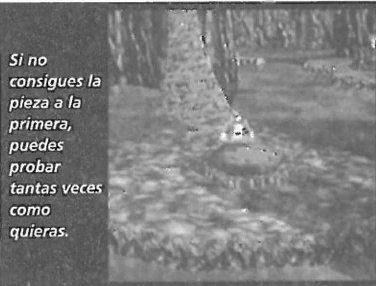
NOTAS COMPLICADAS

· Entra en los pasadizos de la zona de los aros.
· En las tuberías que hay sobre Clanker.



BUBBLEGLOOP SWAMP


Tendrás que utilizar las botas de agua para llegar al huevo gigante.


Si no consigues la pieza a la primera, puedes probar tantas veces como quieras.



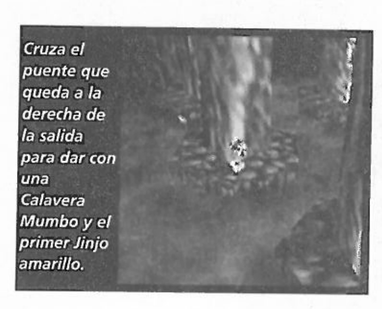
PIEZAS DE PUZZLE

· Utiliza a Kazooie para golpear en las tiritas de cada huevo.
· Activa el interruptor del puzzle con un Beak Bust y luego sigue por el camino. Deberás encontrar la pieza antes de que se acabe el tiempo.
· Mata a los seis Flibbits que hay en el centro del pantano. Es recomendable utilizar el truco de la Invencibilidad.
· Utiliza un Beak Bust contra las aletas de Tanktup.
· Golpea a las tortugas en el orden correcto cuando estés en el estómago de Tanktup.
· Dispara un Huevo dentro de las bocas de cada uno de los cinco cocodrilos dorados.
· Sube hasta lo más alto del pueblo de cabañas en los árboles y destruye la cabaña más alta.
· Ve por el laberinto hasta dar con otro interruptor de puzzle. Actívalo y recoge la pieza antes de que se acabe el tiempo.
· Transfórmate en cocodrilito y entra en los enormes agujeros nasales del cocodrilo. Derrota a Mr. Vile para ganar (necesitarás los zapatos de velocidad de Kazooie, así que lo mejor será que dejes este apartado para más adelante).

BOTTLES

Aquí tienes que aprender otro movimiento.

· Desde la salida, da media vuelta y dirígete hacia la rana. Ahora sabrás cómo utilizar las botas de agua protectoras de Kazooie.


Cruza el puente que queda a la derecha de la salida para dar con una Calavera Mumbo y el primer Jinjo amarillo.

CALAVERAS MUMBO

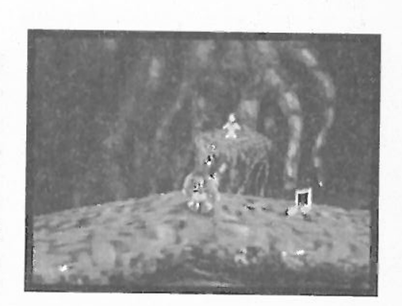
Para obtener la ayuda de Mumbo necesitas 10.

· Tras el Jinjo amarillo (en el pantano).
· En una cueva en la que hay Huevos, cerca de la segunda pieza de puzzle.
· En un poste al lado del huevo grande.
· En la parte alta del poblado Tree Hut.
· En el cuerpo de Tanktup.
· Detrás de la casa de Mumbo.
· Detrás de la silla de Mumbo.
· Dentro de la cabeza de la rana grande.
· En la parte baja del poblado Tree Hut.
· Cerca del anterior.

JINJOS

Recoge los cinco para obtener la décima pieza del puzzle.

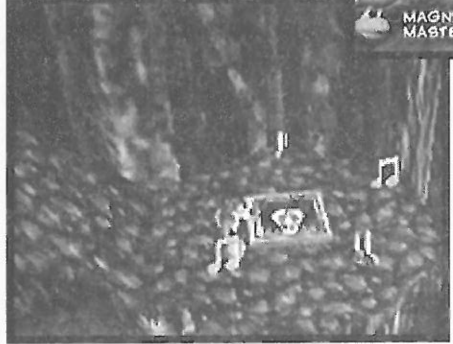
· A la izquierda del primer puente.
· En una cueva que hay cerca de la segunda pieza de puzzle.
· Detrás de Tanktup.
· Detrás de la cabeza del gran cocodrilo (sobre la cerilla gigante.
· En el fondo del pueblo Tree Hut (para conseguirlo tendrás que convertirte en cocodrilo).



PANALES

· Sobre el director de la orquesta, en el interior del cuerpo de Tanktup.
· Dentro de la casa de Mumbo (mira hacia arriba).


Desde el estrado de la orquesta tienes que ejecutar un salto Flap Flip para alcanzar el panal



INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· Bajo una de las cabañas del poblado Tree Hut. Recoge la pieza de puzzle de The Lair saltando dentro de la enorme olla.

VIDAS EXTRA

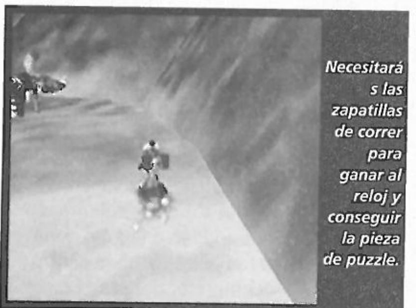
· Encima del huevo gigante.
· En la parte baja del poblado Tree Hut.
· Después de ganar a Mr. Vile, vuelve a jugar con él tres veces para conseguir tres vidas extra.



NOTAS COMPLICADAS

· Encima de la cerilla gigante que hay sobre el Jinjo azul .
· Con Mr. Vile.

GOBI'S VALLEY


Necesitarás las zapatillas de correr para ganar al reloj y conseguir la pieza de puzzle.



Utiliza el Beak Bust sobre las baldosas para emparejarlas.



PIEZAS DE PUZZLE

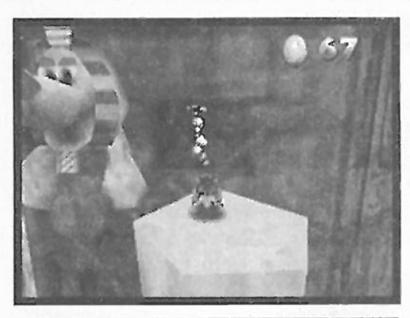
· Sube por la espalda de la esfinge Jinxy y salta a las columnas que tiene delante. Desde allí tienes que disparar un Huevo dentro de cada fosa nasal para hacer estornudar a Jinxy. Después entra y quédate sobre las alfombras. Elévalas disparando Huevos contra la cara interior de los muros.

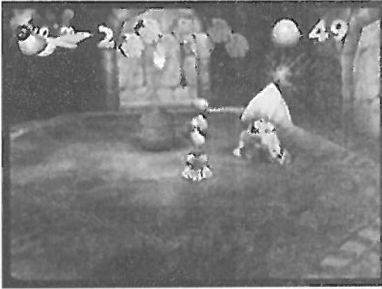
· Cuando estés en la espalda de Jinxy, despega y vuela a través de todos los aros dorados de los ídolos .

· Detrás de la pirámide que tiene el poste de Kazooie, Grabba tiene una pieza de puzzle. Desde aquí ve a la derecha y sube por la colina, pasa el panal para recoger unas zapatillas de correr y luego vuelve corriendo para atrapar la pieza de puzzle que hay en la mano de Mummy.

· Recoge algunas zapatillas más antes de correr hacia la parte frontal de la pirámide de carreras. Activa el interruptor, sube hasta arriba y luego nada hacia abajo para recoger tu premio.

· Ve a la pirámide del sol y pulsa el botón que hay arriba. Cuando estés dentro utiliza el Wonderwing para destruir a Mum-Mum y juega a





emparejar las baldosas utilizando el Beak Bust.

· Sube a la alfombra de la izquierda en la pirámide del sol para visitar a Gobi y luego rompe el bloque que tiene delante.

· Después de liberar a Gobi, vuelve a la salida y utiliza el Beak Bust sobre su joroba para regar a Trunker.

· Salta sobre las columnas que rodean a la gran zona plana que hay en el centro del mundo, dispara Huevos a las caras móviles y emergerá una pirámide del suelo. Cuando estés dentro corre por el laberinto hasta dar con un sarcófago que contiene una pieza de puzzle.

· Utiliza el Beak Bomb (uno de los movimientos que aprendiste en Freezeezy Peak) para golpear al objetivo que tienes en el poste Kazooie. Cuando estés dentro de la pirámide, coloca unos cuantos Huevos en la cesta móvil y podrás trepar a Histup.

BOTTLES

Sólo tienes que aprender un movimiento en este nivel.

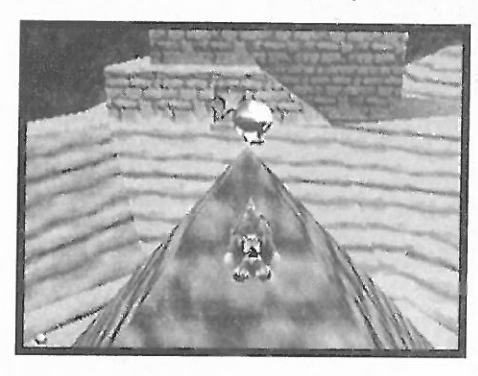
· Ve detrás de la pirámide que tiene el poste de Kazooie y dirígete a la izquierda.



El Turbo Talon Trot es uno de los últimos movimientos que aprenderás en este juego.

CALAVERAS MUMBO

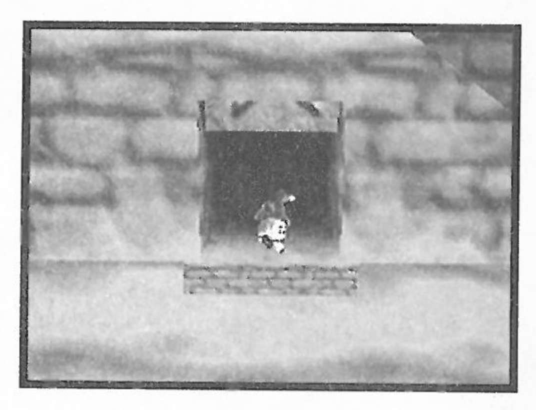
Recógelas para utilizarlas en niveles posteriores.



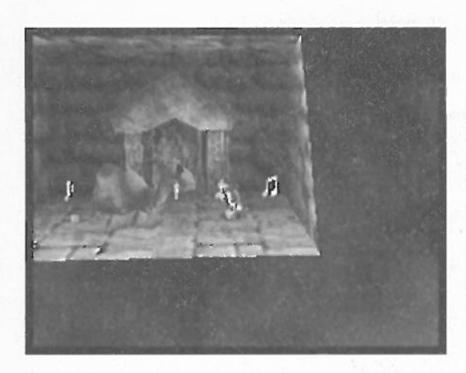
· Recoge los zapatos que hay detrás de Jinxy y sigue las notas que van hacia la izquierda.
· En la pirámide del sol.
· Con el tercer Jinjo.
· En la parte más alta de la pirámide del laberinto .
· Después del laberinto de la olla.
· En la nariz de Jinxy.
· Dentro de la pirámide de Jinxy.
· Dentro de la pirámide de la carrera.
· En la salida de la pirámide de la carrera.
· Con la quinta pieza de puzzle.

JINJOS

Recoge los cinco para hacerte con la última pieza de puzzle.



· Detrás de ti en la salida.
· En la cueva que hay detrás de la pirámide del sol.
· En la base de la pirámide del laberinto.
· Después del laberinto de la olla.
· Dentro de la pirámide de Jinxy.



PANALES

· Activa la palanca que hay detrás de la pirámide del sol y luego vuela a través del cactus.
· Después de ayudar a Trunker, ve por el lado izquierdo de Jinxy y salta sobre la alfombra. A continuación utiliza el Beak Bust sobre la joroba de Gobi.

INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· En el laberinto. La pieza de puzzle aparece en The Lair, sobre los sarcófagos .



VIDAS EXTRA

· Encima de la pirámide de carreras.



Dentro del laberinto.
· Detrás de Jinxy.

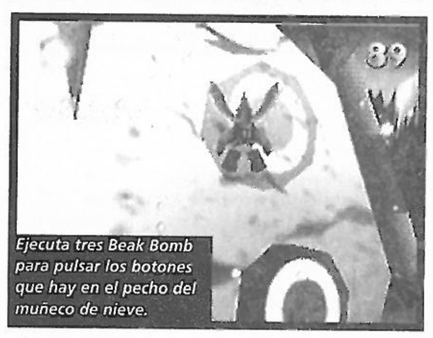
NOTAS COMPLICADAS

· Dentro de Jinxy.
· Con la novena pieza de puzzle.
· Dentro de la pirámide del sol.
· Dentro de la pirámide de la carrera.

FREEZEEZY PEAK

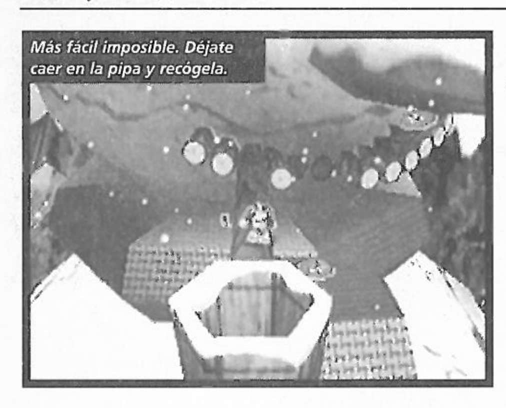

Tu misión esta vez es encender las luces de un enorme árbol de Navidad.




Ejecuta tres Beak Bomb para pulsar los botones que hay en el pecho del muñeco de nieve.

PIEZAS DE PUZZLE

· Sube por la bufanda y baja con el trineo para recoger la pieza de puzzle que hay en el estómago de Boggy.
· Utiliza el movimiento Beak Bomb para golpear los tres botones del muñeco de nieve.
· Utiliza el mismo movimiento para acabar con los Sir Slush de todo el nivel.
· En la pipa del muñeco de nieve.
· Abre la caja de Twinklies que hay cerca del árbol de Navidad y mantén a raya a los Twinkly Munchers mientras los Twinklies corren hacia el árbol de Navidad. Cuando ya hayan pasado los diez, aparecerá un interruptor detrás del tiesto del árbol. Dispárale unos Huevos y luego atraviesa volando el centro de la estrella del árbol un par de veces. Después de la secuencia de vídeo, introdúcete en la espesura del árbol y busca la pieza de puzzle.
· Reparte los regalos


Más fácil imposible. Déjate caer en la pipa y recógela.

entre los hijos de Boggy. Están en el árbol de Navidad, tras el muñeco de nieve y en la nariz del muñeco de nieve.

· Transfórmate en morsa y utiliza el trineo para competir contra Boggy .

· Después de la carrera, recoge la pieza de puzzle que tiene Wozza.

· Vuelve atrás y compite otra vez contra Boggy, pero esta vez a pie (utilizando las zapatillas de carreras).

BOTTLES

· Tras los regalos que hay al lado del árbol de Navidad.

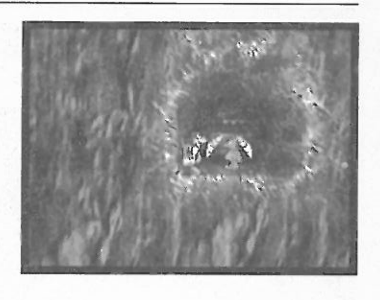

Visita a Bottles para aprender el Beak Bomb.

CALAVERAS MUMBO

Necesitas 15 Calaveras para visitar a Mumbo.

· En el iglú de Boggy.
· En la carrera en trineo (bajando por la bufanda).
· Al lado de la pierna del muñeco de nieve.
· Al lado de la otra pierna.
· Cerca de Bottles.
· Desde la cueva de Wozza ve en línea recta y métete en el agua.
· Sube al basculante que hay en una de las casas y salta varias veces para elevarlo y recoger la Calavera.
· En la maceta del árbol de Navidad.
· Bajo el Sir Slush que hay cerca del Interruptor de Grunty.
· En la carrera en trineo contra Boggy.

JINJOS



Recoge los cinco para conseguir la décima pieza del puzzle.

· Encima del regalo que hay al lado de Bottles.
· En la escoba del muñeco de nieve.
· Dentro de la cueva de Wozza (mira hacia arriba y a la izquierda) .
· Sobre Mumbo, en su casa.
· Sal de la casa de Mumbo y ve a la izquierda, detrás de una de las otras casas.

PANALES

· Bajo el Sir Slush que hay en el centro del pueblo.
· Entra en la cueva de Wozza convertido en morsa y cruza el pasadizo estrecho.

INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· Bajo el Sir Slush que hay frente al árbol de Navidad. La pieza de puzzle se libera en el calendario navideño de The Lair. Tendrás que volar para alcanzarla.

VIDAS EXTRA

· Después de la carrera en trineo (tras el témpano de hielo).

NOTAS COMPLICADAS

· En la cabeza del muñeco de nieve.



MAD MONSTER MANSION


Ve detrás de la casa para dar con el sótano y rompe la puerta verde para entrar.

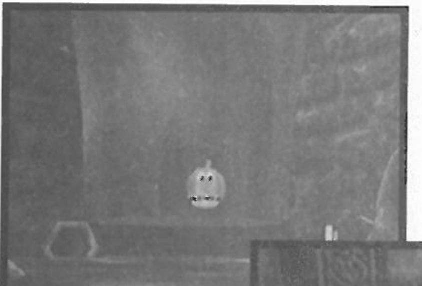

Sube por el borde del campanario y ve hasta el poste.



Ejecuta la melodía de Motzhand golpeando con el pico las teclas del organo.

PIEZAS DE PUZZLE

· Sube al tejado de la casa y baja por la chimenea. Utiliza las sillas para hacerte con la pieza de puzzle sin tocar el suelo.
· En un barril de la bodega. Dispara Huevos para abrirlos todos.
· Coloca un Huevo en cada una de las macetas del jardín de la iglesia.
· En lo alto de la torre de la iglesia.
· Dentro del cubo del pozo.
· Entra en la casa del tejado roto y salta sobre el vaso de cristal. Deletrea «BANJOKAZOOIE» para conseguir la pieza de puzzle.
· Toca la misma canción que Motzhand, saltando sobre las teclas del órgano de la iglesia, para obtener otra pieza de puzzle.
· Destroza el cristal que hay en el ala este de la casa de Napper y baja al lavabo convertido en calabaza.
· Transformado en calabaza,



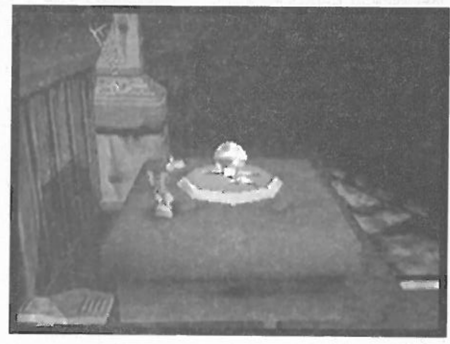
entra en el laberinto por un pequeño agujero que hay cerca de la torre de la iglesia. Luego sube al techo de Napper antes de bajar por el desagüe que hay cerca de la parte frontal de la casa.



Intenta no pisar sobre la madera: despertarías a Napper.

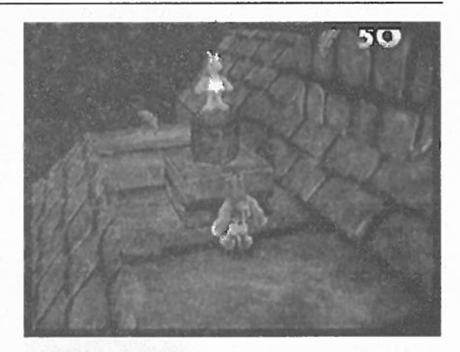
CALAVERAS MUMBO

Necesitas 20 para visitar a Mumbo.



· Sobre el techo roto.
· Cerca de la casa del techo roto.
· Entra en el laberinto por el agujero pequeño que hay cerca de la iglesia.
· En el laberinto.
· En la casa de Napper (en la chimenea).
· Detrás de una lápida, cerca de la iglesia.
· En el lavabo.
· En el pozo.
· En el asiento del órgano .
· En la plataforma de madera que hay sobre el órgano (cerca del primer panal).
· En la cara del reloj de la iglesia.
· Cerca del estanque verde.
· En la habitación de cristal de la casa de Napper (en el ala sur).
· En el sumidero que hay en la sala de cristal del este.

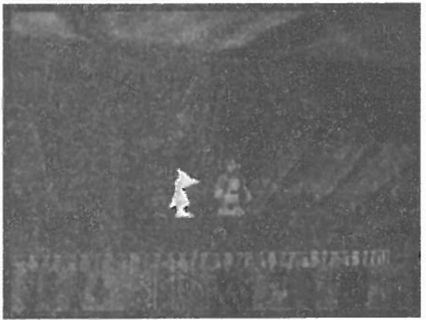
· Bajo Whipcrack, en el estanque verde.



JINJOS

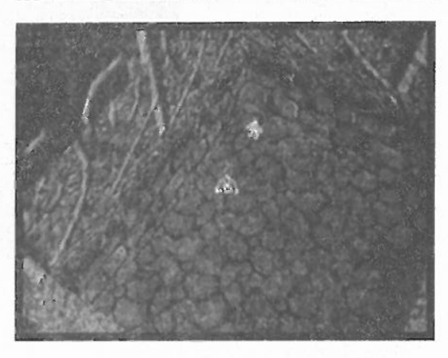
Recoge los cinco para conseguir la décima pieza de puzzle.

· Sobre la casa de Napper.
· Sobre la cama de la habitación de cristal de la casa de Napper (lado sur).
· Sobre el estanque verde.
· En el laberinto.
· En un barril de la bodega.



PANALES

· Utiliza la plataforma de vuelo de la iglesia para subir a las vigas de madera.
· En la sala de cristal de la zona oeste: pasa por debajo de las tablas del suelo transformado en calabaza.



INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· Dentro de la iglesia, vuela hasta el techo. Está en una de las vigas de madera. La pieza aparece en la cara de Grunty, en The Lair. Tendrás que volar hasta ella.

VIDAS EXTRA



· Detrás de los tubos del órgano en la iglesia.
· Dentro de la estancia secreta de la iglesia (salta a través de la vidriera con el dibujo de Banjo-Kazooie).

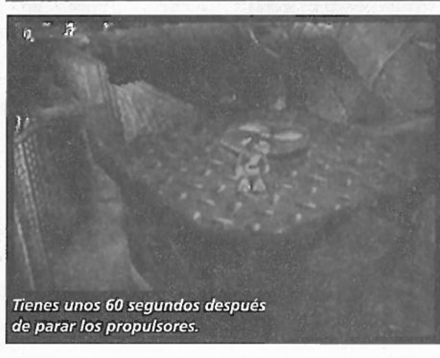
NOTAS COMPLICADAS

· Con la novena pieza de puzzle.
· En la casa de Napper.

RUSTY BUCKET BAY


Aquí tendrás que actuar con rapidez.




Tienes unos 60 segundos después de parar los propulsores.

PIEZAS DE PUZZLE

· Sube al cajón que hay delante del barco, trepa por la cuerda y dirígete a los controles. Utiliza el Beak Barge para elevar la jaula antes de volver corriendo y hacerte con la pieza de puzzle.

· Utiliza las escaleras para subir a la chimenea que hay más cerca de la parte frontal del barco.

· Desde la salida, ve a la izquierda y paga el peaje disparando Huevos dentro del agujero. Ahora rompe la ventana del techo de la barraca y, cuando estés dentro, salta hacia adelante para hacerte con la pieza de puzzle .

· Utiliza la caja de TNT (mediante los controles de la grúa) para abrir un agujero en el muelle de carga. Cuando estés dentro, enfréntate a Boss-box para conseguir una pieza de puzzle.

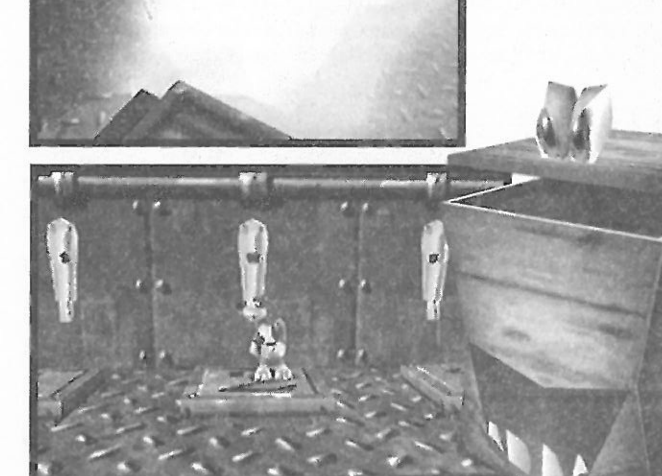
· En la parte trasera del barco hay una chimenea por la que

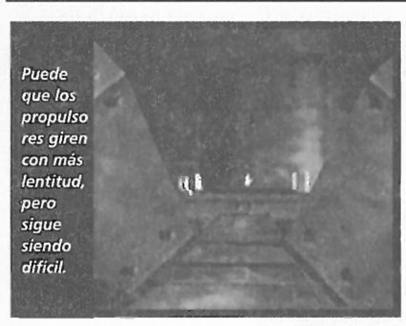


Intenta descargar sobre él un Wonderwing.

puedes bajar. Pulsa el interruptor del ventilador y después ve hacia el motor por la puerta pequeña que hay en el túnel. Las aspas se mueven ahora más despacio, y puedes recoger la pieza de puzzle que hay en el centro de la parte de atrás (ver nota).

· Activa los dos interruptores de los ventiladores de la sala de máquinas y luego corre hasta la parte trasera del barco, sumérgete en el agua y nada por detrás de los propulsores.




Puede que los propulsores giren con más lentitud, pero sigue siendo difícil.

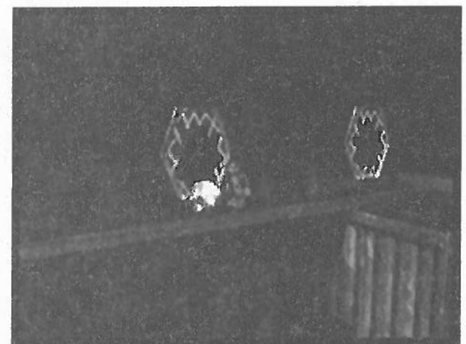
Lee la nota más adelante.
· Ve a la parte delantera del barco, donde están los tres silbatos. Pulsa los botones en este orden: 312111.
· De nuevo en la parte delantera, busca cualquier portilla que tenga un aspecto diferente (hay tres en total). Machácalas con el Rat-a-tat Rap y busca en el interior una pieza de puzzle.
· También desde la proa, sumérgete en el agua y sube por la cadena del ancla para entrar en el barco (antes de pulsar el botón que libera a Snorkel).

NOTA:

La sexta pieza de puzzle es la más complicada de todo el juego: pulsa primero el interruptor que hay en el extremo más alejado, después ve hacia el otro y púlsalo cuando la viga giratoria esté en la posición más adecuada para saltar. Si fallas, puedes reiniciar el reloj volviendo a golpear el interruptor... siempre y cuando el reloj no haya llegado a cero.

CALAVERAS MUMBO

Recógelas para utilizarlas en niveles posteriores.



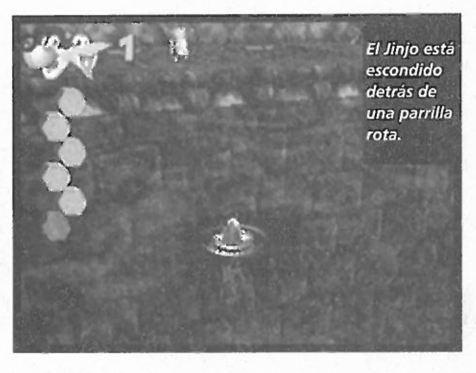
· Sube por las tablas y gira a la izquierda. Golpea la portilla y entra.
· Delante del barco.
· En la portilla de las literas.
· En un bote que hay en la parte trasera del barco.
· Bajando por la chimenea, al lado de la jaula de la primera pieza de puzzle (en el horno).


Explora el barco a conciencia, ya que puedes encontrar muchas cosas.

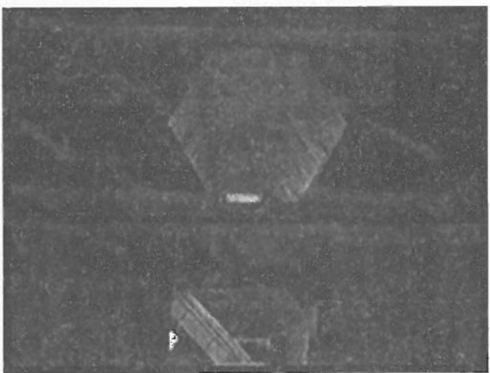
· Sube por las tablas y baja por la chimenea.
· Detrás del radiador gigante, cerca de la parte trasera del barco.
· Sobre la chimenea que hay más cerca de la parte trasera del barco.
· Entra en la sala de máquinas: está sobre la primera plataforma giratoria.
· Desde aquí, avanza hasta pasar las ruedas dentadas y gira a la derecha.
· En el mismo lugar, pero justo en frente.
· En la piscina tóxica.
· De los tres contenedores azules, entra en el de la izquierda.
· En el contenedor del centro.
· Desde la salida, ve a la izquierda y continúa hasta llegar al peaje. Coloca unos Huevos en el tubo para hacer avanzar la plataforma.

JINJOS

Recoge los cinco para dar con la décima pieza de puzzle.


El Jinjo está escondido detrás de una parrilla rota.

· En la piscina tóxica.
· En el estanque infestado de tiburones que hay cerca de la piscina tóxica.
· Desde la salida ve a la derecha y después sumérgete para pasar por el agujero (de modo que estés debajo del panal).
· Sube a los tres cajones azules y pasa por la abertura que hay sobre el segundo.
· A la derecha de la grúa del TNT: paga el peaje para poder acceder al último Jinjo.



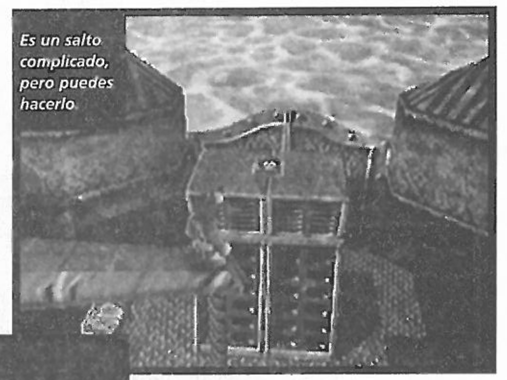
PANALES

· Desde el segundo Jinjo, sumérgete a la derecha para entrar en una nueva zona. Desde aquí, pulsa el botón y utiliza la plataforma de vuelo para recogerlo.

· Después de entrar en la sala de máquinas, baja y mira hacia el túnel que conduce a la sala principal. Ahora utiliza el salto Flap Flip para alcanzarlo.

INTERRUPTOR DE LA BRUJA

· Sobre el radiador gigante. Para llegar allí, sube por la grúa que sostiene la caja de TNT y salta por encima. Utiliza el salto doble, un poco más tarde de lo habitual (cuando empieces a descender). Observa la escena de vídeo con atención para poder localizar el lugar en que se encuentra la pieza de puzzle, en The Lair



Es un salto complicado, pero puedes hacerlo

VIDAS EXTRA

· Rompe todas las cajas de TNT que

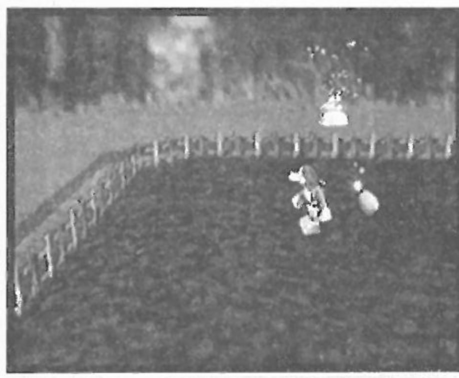
hay en el contenedor azul de la derecha.
- En la sala de máquinas de la izquierda.
- En la barraca gris que contiene la tercera pieza de puzzle.



NOTAS COMPLICADAS

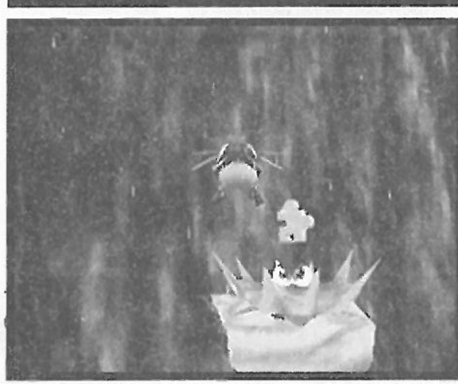
- En la sala de máquinas.
- En las salas de las portillas.

CLICK CLOCK WOOD





Para llegar hasta aquí tendrás que hacer alpinismo del bueno



PIEZAS DE PUZZLE

Para acceder a las estancias Verano, Otoño e Invierno tendrás que encontrar un interruptor en cada estancia que las preceda.

PRIMAVERA

· Busca la zona embarrada y vallada. Dispara algunos Huevos por el agujero que hay en el medio. Empezará a crecer una planta (seguirá en verano).
· Golpea el huevo de Eyrie en el nido utilizando un Beak Bust (lo volverás a encontrar en verano).
· Desde el nido de Eyrie, sube por el árbol y entra por la puerta. La pieza de puzzle está detrás del árbol.
· Sal de la casa de Mumbo transformado en abeja y vuelve a la entrada. Vuela hacia arriba y verás una pieza de puzzle en una planta carnívora.

VERANO

· Ve hacia la planta y utiliza el Beak Bust en la joroba de Gobi (lo volverás a ver en otoño).
· Alimenta a Eyrie con seis orugas. Puedes encontrarlas: 1) delante de la entrada; 2) al lado de la casa de Mumbo; 3) detrás del tronco de árbol que hay cerca de Gnawty; 4) cerca de la casa del árbol; 5) en una rama, sobre la casa de Mumbo; 6) cerca de la casa de Nabnut. Este subjuego también seguirá en otoño.



· Empuja el canto rodado de Gnawty (seguirá en otoño).
· Entra en la colmena rompiendo parte del techo. Mata a todos los Zubbas para conseguir una pieza de puzzle.
· Deja la casa de Mumbo y sube por el camino. Utiliza las hojas de la derecha para subir al árbol. La pieza de puzzle está sobre una plataforma.


Alimenta a Eyrie con orugas y se irá volando.

OTOÑO

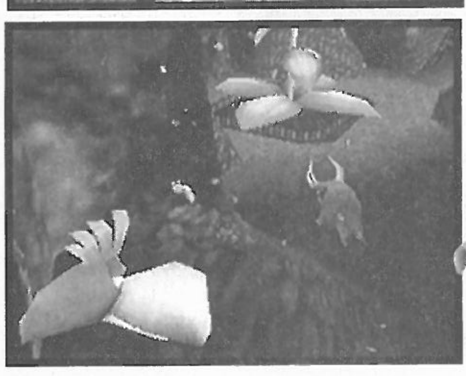
· Ve hacia la planta y vuelve a patear a Gobi para conseguir una pieza de puzzle.
· Vuelve a alimentar a Eyrie con orugas. Las encontrarás: 1) dentro de la casa de Mumbo;


Puedes encontrar una oruga en uno de estos montones.

2) delante de la casa de Mumbo; 3) en las hojas que hay a la derecha de la casa de Mumbo; 4) en las ramas que hay sobre la casa de Mumbo; 5) sobre la colmena; 6) en la colmena; 7) en un montón de hojas que hay cerca de la planta; 8) dentro de la casa de Nabnut; 9) en el nido del pájaro; 10) bajo la casa del árbol; 11) en la estancia en la que estaba la primera pieza de puzzle. El subjuego seguirá en invierno.



· Sube nadando a la guarida de Gnawty.
· Dentro de la casa del árbol.
· Nabnut necesita bellotas. Las encontrarás: 1) dentro de su casa; 2) subiendo por la rampa que hay fuera de su casa; 3) otra vez





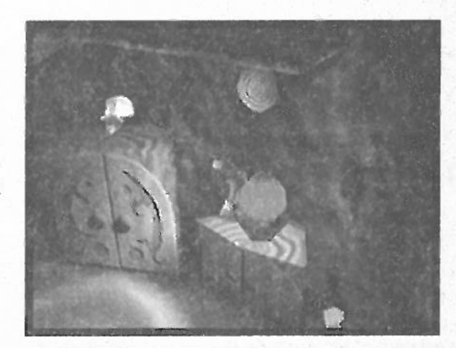


subiendo por la rampa; 4) sobre la plataforma que hay debajo; 5) sal de la casa, sube por la rampa de la izquierda y rompe la ventana antes de sumergirte en el agua; 6) desde la plataforma baja circular, sobre otra rampa baja.

INVIERNO

· Visita a Eyrie para conseguir una pieza de puzzle.

CALAVERAS MUMBO



PRIMAVERA

· En una planta atrapamoscas que hay a la derecha de la entrada.
· En la casa del árbol.
· Pasa de largo a Gnawty y salta fuera del agua a la izquierda. Está en una planta atrapamoscas.
· En las zarzas.
· En la entrada a la colmena.
· En una rama más arriba del árbol.
· Cerca del huevo de Eyrie.
· En la casa de Nabnut.



No te acerques demasiado al enjambre: las abejas se agitan mucho.

VERANO

· Detrás del canto rodado de Gnawty.
· En una rama sobre la casa de Mumbo.

· Dentro de la casa de Mumbo.
· En la planta atrapamoscas que hay a la derecha de Mumbo.
· Sobre la cuarta pieza de puzzle.
· A la izquierda de la casa de Nabnut.
· Desde la planta, dirígete hacia las zarzas, pegado al muro de la derecha.

OTOÑO

· Mira hacia arriba desde la entrada.
· En una rama sobre la casa de Mumbo.
· En la casa del árbol.
· En la atrapamoscas que hay a la derecha al entrar.
· Donde estaba el primer Jinjo.

INVIERNO

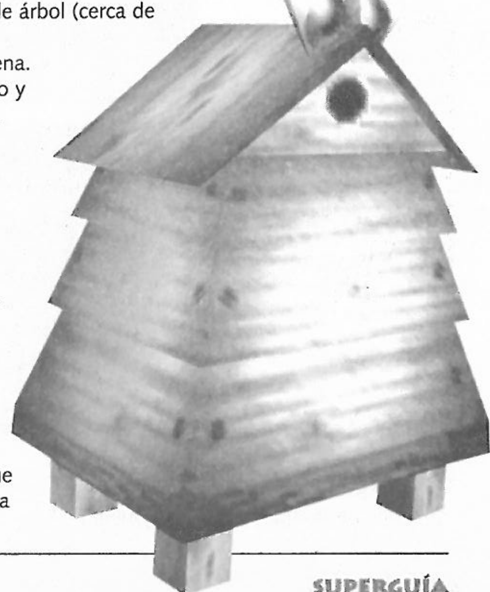
· Con la planta.
· Detrás del gran tronco de árbol (cerca de Gnawty).
· En los restos de la colmena.
· Sal de la casa de Mumbo y destruye al Sir Slush de la izquierda.
· Donde estaba la cuarta bellota.

JINJOS

Recoge los cinco para dar con la décima pieza de puzzle.

PRIMAVERA

· Transfórmate en abeja y vuela hasta la puerta que conduce a la primera pieza de puzzle. Está en una



atrapamoscas.
· También en forma de abeja, entra en la colmena para recoger el Jinjo que hay sobre los panales.

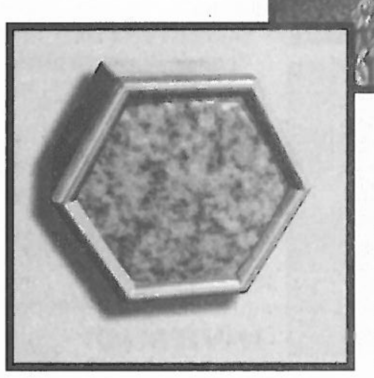
VERANO

· Al entrar en el nivel, ve hacia las abejas: deberías ver una cabeza asomando sobre la hierba amarilla.
· En la planta, sobre uno de los montones de hojas.



OTOÑO

· Sobre la casa de Mumbo.



PANALES

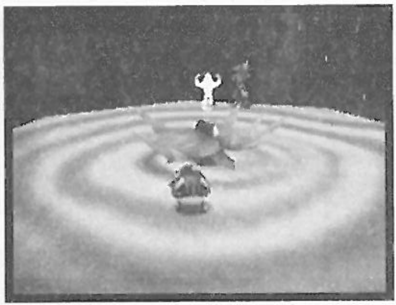
INVIERNO

· Visita a Gnawty pasando por el agujero que hay en el hielo.
· Vuela hacia la ventana que hay sobre la puerta de Nabnut, destrózala, y entra para hacerte con un hexágono de miel.

INTERRUPTOR DE LA BRUJA

INVIERNO

· Sube al tronco de árbol que hay cerca de Gnawty y vuela hacia arriba y







hacia la izquierda. El interruptor está delante de un Sir Slush, en una pequeña cornisa.

VIDAS EXTRA

PRIMAVERA

· En las ramas que hay sobre la casa de Mumbo.
· Dentro de la estancia en la que estaba la primera pieza de puzzle.
· Sobre el tronco que hay cerca de Gnawty.

VERANO

· Desde donde está Gnawty, sal del agua por el lado derecho.
· En la casa del árbol.
· Cerca de la primera pieza de puzzle.

OTOÑO

· A la derecha de la casa del árbol.
· Cerca de la primera pieza de puzzle

INVIERNO

· Sumérgete en el agua helada y nada hacia la entrada.
· Destruye al Sir Slush que hay fuera de la casa de Nabnut.

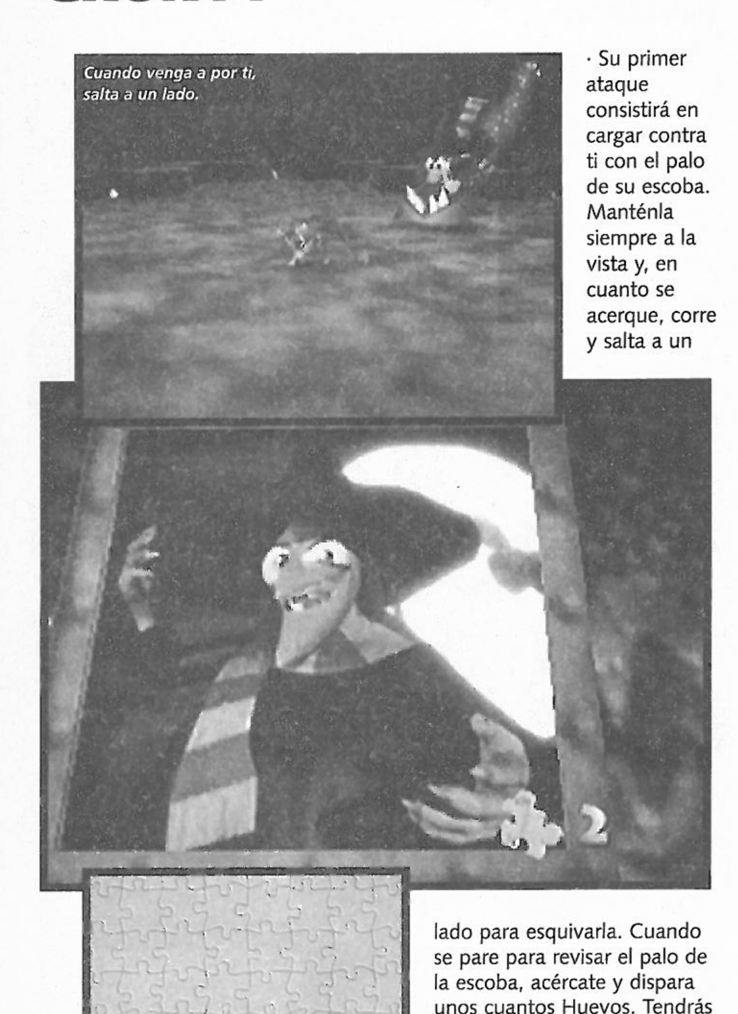
NOTAS COMPLICADAS

INVIERNO

· Dentro de la casa de Gnawty.



GRUNTY

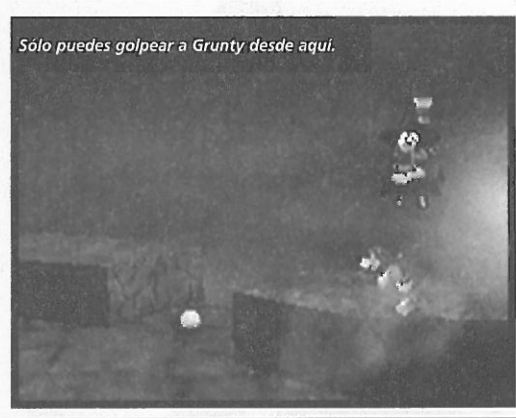


Cuando venga a por ti, salta a un lado.

· Su primer ataque consistirá en cargar contra ti con el palo de su escoba. Manténla siempre a la vista y, en cuanto se acerque, corre y salta a un lado para esquivarla. Cuando se pare para revisar el palo de la escoba, acércate y dispara unos cuantos Huevos. Tendrás que acertar unos cuatro



Tras un par de acometidas, será el momento de atacar.


Sólo puedes golpear a Grunty desde aquí.


Puedes esquivar las bolas moviéndote de derecha a izquierda o, si quieres, usar las almenas como parapeto y atacar con un salto entre bola y bola.



Una altura excelente para atacar a Grunty con tu Beak Bomb.

impactos· Grunty pasará a utilizar un hechizo magnético contra ti. Cuando se acerque, utiliza un Wonderwing y evitarás su ataque.

· A continuación es cuando Grunty se acerca a los muros de la torre y te lanza bolas de fuego. Cada bola de fuego va a parar al lugar en el que tú estés en el momento del disparo, así que se trata de pararse, correr cuando lance una bola, volver a pararse, etc. Para atacar a Grunty, tienes que quedarte en el borde de las almenas y dispararle Huevos. Tras dos dianas, Grunty se trasladará al siguiente lateral del castillo. Cuando le hayas dado dos




Dos Huevos por estatua bastarán para liberar al Jinjo que hay dentro y conseguir que ataque a Grunty.

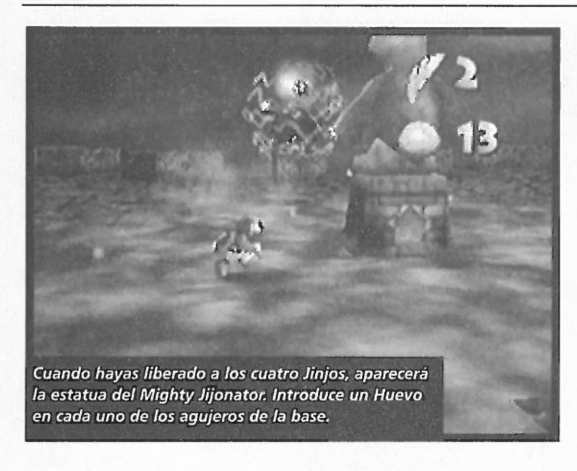


Grunty no parará de dispararte bolas de fuego, así que debes actuar con rapidez.

veces en cada uno de los cuatro laterales, lanzará otro hechizo magnético. Vuelve a utilizar un Wonderwing para repelerlo.

· Recoge el panal de energía caído si lo necesitas.

· Salta sobre la plataforma de vuelo para lanzarte al aire, acércate y pulsa B para atacar a Grunty con un Beak Bomb. El mejor momento es cuando Grunty está inmóvil, pero piensa que, a medida que le vayas dando, cada vez se moverá más. La táctica consiste en no ganar demasiada altura: si vuelas demasiado alto y fallas con el Beak Bomb, golpearás el suelo y perderás energía. O peor aún: caerás, rebotarás en el suelo, saldrás



Cuando hayas liberado a los cuatro Jinjos, aparecerá la estatua del Mighty Jijonator. Introduce un Huevo en cada uno de los agujeros de la base.

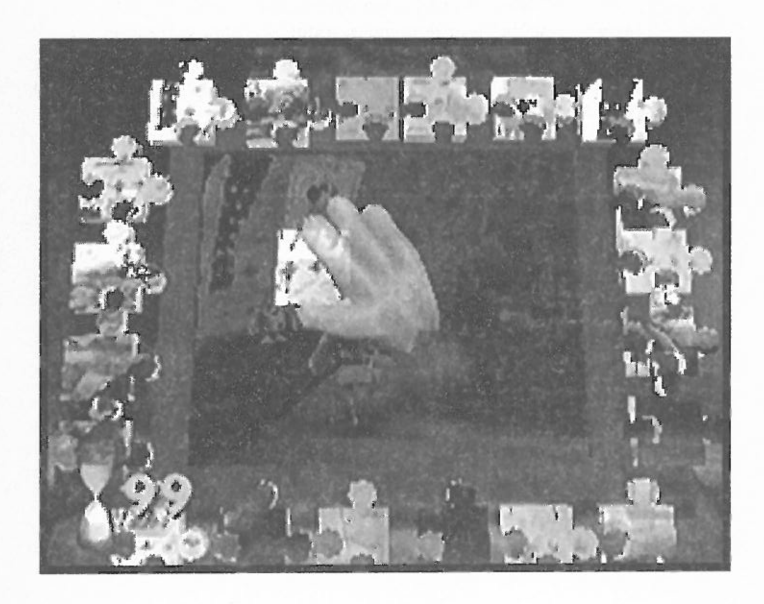
volando del castillo... y morirás. No obstante, cuatro golpes bien asestados deberían bastar para que Grunty suelte otro panal de energía· Recoge la miel si te hace falta y dispara Huevos dentro de los pequeños agujeros que hay en las estatuas de los Jinjos (recuerda que debes esquivar las bolas de fuego). Cada Jinjo que liberes

La estatua no sirve como parapeto contra las bolas de fuego. Sólo podrás esquivarlas si no paras de moverte.

atacará a Grunty y, después de cuatro impactos, caerá del cielo sobre la pared de la torre .

· Ahora viene la parte más dura. Tendrás que esquivar las bolas de fuego mientras metes un Huevo en cada uno de los cuatro agujeros de la estatua. Hemos descubierto que el mejor momento para lograrlo es después de que Grunty invoque el hechizo magnético, ya que hace una pausa de un segundo. Cuando lo hayas conseguido, se activará el Mighty Jijonator, que se encargará de Grunty. ¡Y el juego estará acabado! ¡Hurra!.

GRANDES TRUCOS



Cada vez que te enfrentes a Grunty, procura tener 200 Huevos, 100 plumas rojas y 10 plumas doradas. Si tienes las notas necesarias para abrir las puertas que hay cerca de la caldera-umbral de la guarida de Grunty, puedes reponer tu arsenal cada vez que pierdas una vida. Si no las tienes, puedes utilizar los hechizos de Cheato en la estancia de la carta de Treasure Trove Cove o ir a buscar esas notas adicionales.

DOBLAJE

Si tienes 890 notas o más, podrás abrir la última puerta de nota que se encuentra en la guarida de Grunty. Tras esa puerta, tu barra de energía doblará su tamaño (se vuelve de color rojo) y te resultará más fácil enfrentarte a la bruja.

MÁS TRUCOS

Cuando hayas completado el juego, vuelve a la casa de Banjo. Utiliza C-arriba para mirar el cuadro de Bottles. Éste te ofrecerá la oportunidad de resolver un enigma: cada vez que aciertes, obtendrás como premio un truco, que deberá ser introducido mediante las baldosas con letras de Treasure Trove Cove.

THE END...

O eso pensarás... Dependiendo del número de piezas de puzzle y notas que hayas recogido, verás una de las dos secuencias finales (las más largas que se han visto jamás en un juego de Nintendo). ¿Por qué hay dos distintas? Y si consigues ver el «final bueno» (cuando tienes las cien piezas de puzzle), ¿qué quiere decir Rare con él? Se trata de una secuencia fantástica, pero no queda del todo claro lo que significa.

Si quieres saber lo que pasará, no te pierdas el próximo número de *M64*, en el que descubriremos TODOS LOS SECRETOS DE BANJO. Hasta entonces, tienes tiempo de pasarte el juego. ¡Nos vemos!

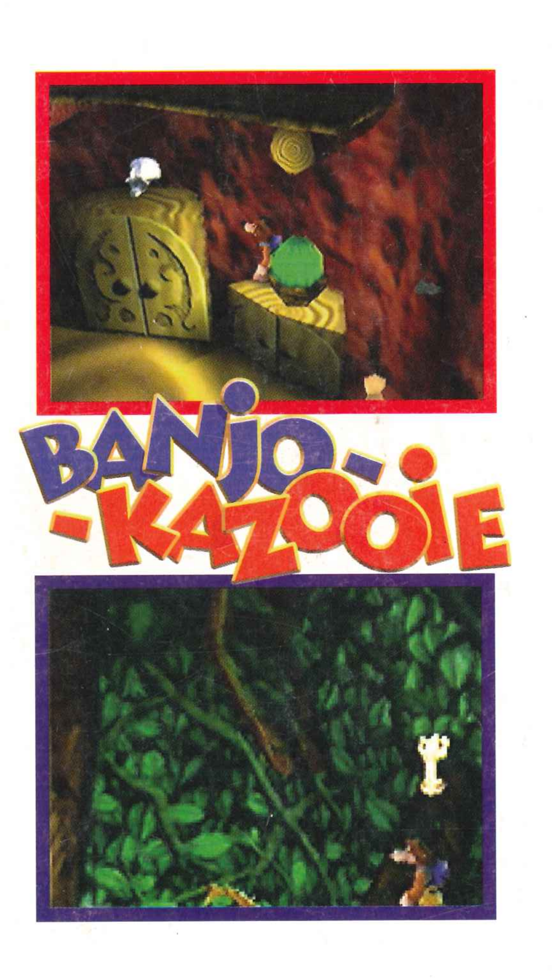












MC

MC ediciones
gratis con el núme
10 de Magazine
64.Prohibida su
venta por separad